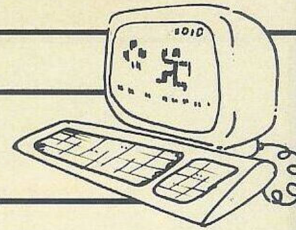


# OS JOGOS NO COMPUTADOR



Paulo Ferreira

## "RED HEAT"...

«Red Heat» ou «Inferno Vermelho» é mais uma conversão de um filme em jogo no microcomputador.

O lançamento deste jogo coincide com a edição do filme em videocassete (não em Portugal).

O seu realizador, Walter Hill, obteve uma licença especial e única de filmar na Praça Vermelha, na URSS, sendo o primeiro realizador norte-americano a ter autorização para este tipo de filmagens.

A história do jogo é igual à do filme (só podia ser) e começa na União Soviética onde a polícia local tem tentado capturar um perigoso e facínora traficante de droga. Mas, como é costume nestes filmes, o mauzão conseguiu fugir para os Estados Unidos da América. Só que atrás dele vai «Danko», um polícia e detective soviético.

À chegada de «Danko» aos EUA está um polícia americano que o acompanhará durante a missão.

A partir daí é que a história se desenvolve com as aventuras e desventuras dos dois detectives (no filme protagonizados por Arnold Schwarzenegger e James Belushi),

quem já viu filmes do género de «Arma Mortífera» decerto que apreciará «Inferno Vermelho». Voltando, agora, ao jogo falemos dos seus níveis que, no total, são quatro.

O primeiro é intitulado por «Hot House» ou Sauna. Aqui «Danko» luta com pugilistas barbudos que adoram dar cabeçadas e uns malandros que atiram facas.

Os gráficos de fundo estão maravilhosos, desde os bonecos que praticam culturismo aos que relaxam no Jacuzzi.

O segundo nível passa-se no Hospital onde a dificuldade é extrema pois alguns adversários, como as falsas enfermeiras e os médicos, estão munidos de armas. Como compensação também temos acesso a uma pistola só que as balas não são ilimitadas.

Passando para o Hotel (terceiro nível), cujo leque de adversários é abundante, há fortalhões que adoram esmurrar-nos, pistoleiros sanguinários e assassinos com metralhadora.

«Good Yard» é o quarto nível e o seu cenário é um terminal de camio-

netas.

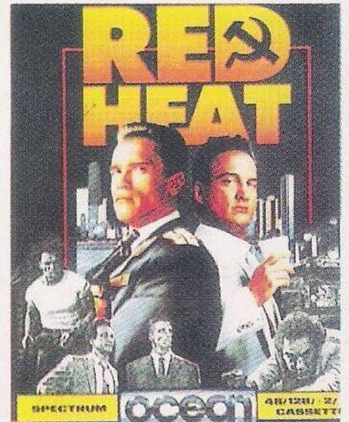
É o mais difícil de todos os níveis, pois é onde se encontra o malvado do traficante de droga que, para complicar, está armado com uma supermetralhadora.

Os opentes são extremamente parecidos com os do nível anterior.

Além dos quatro níveis há uns subníveis que o jogador deve completar para obter mais energia ou balas, o mesmo acontece quando recolhemos uma bola com a letra «B» no interior.

Tecnicamente «Red Heat» tem todos os ingredientes necessários que fazem um jogo bom.

Tem muita acção, que está servida por uns gráficos soberbos, desde os bonecos intervenientes na acção (que engloba o nosso protagonista, as enfermeiras, os pugilistas, os negros armados, etc...) às paisagens e cenários de fundo que estão muito perfeitos. Onde estas características mais se notam é no hospital, pois vêem-se os médicos a operarem (com uma serra eléctrica) e os doentes na cama com um ar de enterro, entre outras cenas capazes de des-



partar risos mesmo aos mais sisudos.

O som acompanha o nível das outras características.

Resta somente apontar aquilo que faz desesperar muitos jogadores, o maldito sistema de carregamento dos níveis que, já se sabe o resultado, quem perde rebobina. Mas, no fundo, «Red Heat» vale este sacrifício.

Nome: **Red Heat**  
 Género: **acção**  
 Gráficos: **90%**  
 Dificuldade: **70% (Crescente)**  
 Som: **65%**  
 Apreciação Global: **Imprescindível**

## 'POKES', DICAS E CORRESPONDÊNCIA

Mais uma vez chegámos ao espaço reservado ao leitor que esta semana começa com a carta do Luís Silva que está interessado em aprender a programar jogos e a meter «pokes».

Iniciemos por explicar vagamente como se metem os «pokes».

Primeiro teclamos «Merge» e carregamos o jogo até aparecer no ecrã a mensagem «OK».

De seguida introduzimos os «pokes» na listagem, mesmo atrás do último «Randomize Urs xxxxx» e, só depois de corrida a nova listagem, é que carregamos o resto do jogo.

Se o Merge não resultou é sinal que o programa está protegido e só nos restam duas soluções: ou recorreremos a mini-programas (Rotinas) que se introduzem antes dos jogos ou «furamos» as protecções. Mas para isso é preciso perceber.

Em relação ao teu desejo de aprender a programar jogos é realmente

um caso bicudo, pois ninguém aprende a programar jogos sem saber primeiramente programas mais simples. Para isso tens aqui uma lista de livros que te irão ajudar a dominar o Assembler (Código-Máquina): «Z 80 Assembler para o Spectrum»; «Iniciação ao Código Máquina de João Paulo Fragoso»; «Código Máquina para o Spectrum»; «Coleções Tempos Livres, da Europa América»; «ZX Rom Desassembly Rom do Spectrum».

Porém, se houver algum leitor que queira dar uma mão ao Luís Silva pode escrever para: Travessa Febra, n.º 3, Vale da Gunha Maceira Lis 2405.

Basta de conversa e passemos realmente para temas de interesse mais generalizado: os «pokes» e dicas.

**Superman** — teclar «I» para passar de nível

**Rambo 3** — escrever «KATE-

QUERU»

**Moonstrike** — pressionar «CHEAT» para vidas infinitas

**Renegade 3** — 10 for f = 64000 to 64010; Read A: Poke F, A: Next F; 20 Load «Sreens: Load» Code; 30 Let A = USR 60000; 40 Data 33, 220, 164, 175, 119, 50, 47, 167, 195, 18, 204.

**Green Beret** — Poke 46317,9 (mais disparos); Poke 43412, 37 (sem minas); Poke 47689,201 (sem inimigos); Poke 40919,255 (vidas infinitas).

**Avenger** — Poke 51957,58 (vidas infinitas)

**Marauder** — Poke 26183,x (x 0-100 para Smarts); Poke 26178,x (x 0-255 para vidas).

**Exploding Fist** — Poke 23756,103 (energia infinita)

Esta semana foram poucos os «pokes» mas prometemos que para a semana há mais.

Agradecemos aos leitores Luís

Silva, Rui André, Pedro Santos, Luís Teixeira (da Atlantic Software que se tem vindo a representar, com muito afincio e vontade de colaborar) Nelson Antunes que foram os colaboradores desta edição.

Não os deixamos sem publicar o top 10 C.M:

- 1 — «Red Heat»
- 2 — «Robocop»
- 3 — «Stormlord»
- 4 — «Wec le Mans»
- 5 — «Silkworm»
- 6 — «Crazy Cars 2»
- 7 — «Jaws»
- 8 — «Renegade 3»
- 9 — «Captain Blood»
- 10 — «Batman the Caped Crusader» (não é o do filme)

Até para a semana e não se esqueçam de escrever para:

**Correio da Manhã/Os jogos do Computador/Rua Mouzinho da Silveira, 27/1200 Lisboa**